

Кононова А. А.

*Уральский федеральный университет
имени первого Президента Б.Н. Ельцина, Екатеринбург*

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ СЕРВИСОВ EDPUZZLE И GOOGLE FORMS ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ВИДЕОУРОКОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Аннотация: В данной статье в сопоставительном ключе рассматриваются два сервиса - Google forms и EDpuzzle, применяемые для интеграции аутентичных видеороликов в образовательный процесс при обучении иностранным языкам. Использование подобных цифровых инструментов обусловлено не только веянием времени и серьезными трансформациями, происходящими в сфере образования сегодня, вызванными в том числе повсеместной ориентированностью на широкое использование информационных технологий и появлением новой парадигмы восприятия действительности, известной как «клиповое мышление» с активным доминированием визуальных образов и кратких информационных отрезков. Обеспечивая высокую долю интерактивности, они также способны успешно решить ряд задач, становящихся особенно актуальными в набирающих популярность дистанционной или смешанной форме обучения.

Ключевые слова: визуализация, интерактивность, клиповое мышление цифровое образование, дистанционное, смешанное и персонализированное обучение, обучение иностранным языкам, видеоролик

Kononova A. A.

*Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin,
Ekaterinburg*

THE COMPARATIVE ANALYSIS OF EDPUZZLE AND GOOGLE FORMS EDUCATIONAL POTENTIAL FOR INTERACTIVE VIDEO LESSONS CREATION IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

Abstract: This article comparatively examines two services - Google forms and EDpuzzle used for inserting authentic video clips into educational process when teaching foreign languages. The application of such digital tools is determined not only by the order of the day and today's fundamental transformations in education caused by the wide implementation of IT-technologies in all spheres of life and the

emergence of a new framework of reality perception known as mosaic thinking with its active usage of visual images and short information clusters. Providing a high level of interaction they are also capable of solving a range of tasks which are becoming more crucial and urgent in distance and blended learning formats.

Keywords: visualization, interaction, mosaic thinking, digital education, distance, blended and personalized learning, teaching foreign languages, a video clip

Визуализация учебного материала, активное внедрение информационных технологий и элементов геймификации (например, графиков, схем, ментальных карт, презентаций, учебных фильмов, компьютерных тестов, видеоклипов и т.п.) продиктовано требованием времени и становится неотъемлемой частью современного образовательного процесса. При грамотном использовании такие ресурсы могут не только повысить заинтересованность и мотивацию учащихся, но и за счет их активного участия в самом процессе получения знаний способствуют более эффективному усвоению материала и получению более высоких результатов [3].

Ниже представлен краткий сопоставительный обзор по ряду наиболее важных параметров двух сервисов - Google forms и EDpuzzle как ярких примеров современных цифровых технологий, используемых для вовлечения визуальной составляющей и видео контента в образовательную среду, в частности, на занятиях по иностранным языкам.

Характеристика	Google forms	EDpuzzle
Особенности и возможности интеграции видео материалов	Включение в задание видеороликов любой продолжительности из сервиса YouTube	Загрузка видеороликов разной продолжительности (включая скомпонованные самим преподавателем отдельные отрывки исходного видео фрагмента) из самых популярных ресурсов, таких как YouTube, Khan Academy, National Geographic, TED Talks и некоторые другие

Типы поддерживаемых заданий	7 типов - вопросы на множественный выбор с одним правильным и несколькими правильными вариантами ответа, вопросы открытого типа, вопросы в виде выпадающего списка, в виде шкалы для оценки какого-либо явления и сетки с выбором одного или нескольких правильных вариантов для установления соответствий	2 типа - вопросы на множественный выбор с одним правильным вариантом ответа и вопросы открытого типа
Возможность включить заранее комментарий к ответам	+ (только текст; просмотр доступен после выполнения задания)	+ (аудио и текст; можно встроить в само видео заранее перед вопросом или показать после выполнения задания)
Быстрая обратная связь и автоматическая проверка выполненных заданий	+	+

Особого внимания заслуживает первая особенность, касающаяся подбора и добавления видео контента в задание, где благодаря своему широкому функционалу явно выделяется EDpuzzle. Помимо возможности использования большего числа веб-сервисов для поиска подходящих видео источников, у данного ресурса есть еще одно важное преимущество: преподаватель может самостоятельно монтировать отобранный исходный видео материал, вырезав ненужные фрагменты и, таким образом, сосредоточиться только на самых ключевых или интересных моментах, релевантных для конкретной работы или темы, что особенно актуально на аудиторных занятиях в условиях дефицита времени. Во-первых, это отвечает современной тенденции подачи и восприятия информации небольшими блоками, что способствует ее лучшему усвоению, а также соотносится с феноменом клипового мышления, сложившегося под влиянием современного обилия информационных источников с активным использованием визуального компонента и преобладающего, по свидетельству многих исследователей, сегодня в молодежной аудитории [2. С. 271]. Его главными особенностями является порционное усвоение информации, восприятие окружающей

действительности посредством кратких ярких картинок и образов, невозможность долго удерживать внимание на одном виде деятельности или задаче и выполнение нескольких действий одновременно [2. С. 272]. Во-вторых, этот фокус внимания на небольшом выбранном фрагменте дает преподавателям на занятиях широкие возможности для ввода и подробного анализа элементов аутентичной речи не только для студентов продвинутых, но и средних уровней и даже для начинающих, что, несомненно, способствует большему и постепенному погружению в аутентичную языковую среду.

Относительно видов поддерживаемых на данных платформах заданий бесспорно лидирует Google forms, что позволяет составлять более разнообразные по своей структуре вопросы, а также задания повышенного уровня сложности, направленные не только на базовое понимание материала, но и, например, на сопоставление и анализ явлений, что, таким образом, позволяет активизировать у студентов более сложные когнитивные навыки. С другой стороны, EDpuzzle дает возможность встроить вопросы прямо в само видео, а также включить туда текстовые или аудио заметки, что помогает структурировать, облегчить восприятие исходного материала и поиск ответов на вопросы, а также удерживать внимание обучающихся, что особенно важно в условиях автономной работы или при работе с аутентичным материалом со студентами начальных уровней.

Также следует отметить, что оба этих цифровых инструмента являются универсальными и с небольшими модификациями могут успешно применяться во всех формах и форматах обучения: в дистанционном, традиционном очном, смешанном, индивидуальном и групповом, синхронном и асинхронном. Благодаря наличию встроенного инструмента автоматической проверки оба сервиса становятся отличными помощниками для преподавателя в случае дистанционного обучения, когда студент незамедлительно после выполнения заданий получает обратную связь. Также возможность заранее включить комментарии к определенным вариантам ответа придает этому преимуществу еще большую ценность, так как в этом случае обучающиеся получают не только формальное оценивание в виде правильного или неправильного ответа, но и подробное пояснение, почему данный вариант не является верным. Кроме того, этот комментарий можно оформить в виде небольшой подсказки, указав, на что следует обратить внимание при ответе на этот вопрос, после чего в случае неверного ответа можно предоставить студенту возможность выполнить это задание еще раз. Описанный выше алгоритм особенно хорошо подходит для выполнения асинхронных индивидуальных заданий, например, в качестве домашней работы как в дистанционном, так и в традиционном очном обучении. В случае синхронных занятий с группой эту функцию комментариев можно опустить, а разбор неверных ответов можно вынести на устное обсуждение в парах или не-

больших группах. Также оба этих сервиса являются отличными инструментами интерактивной работы в условиях смешанного обучения, когда просмотр и базовое понимание видео материала осуществляется и проверяется дистанционно, а глубокий анализ и оценка данной информации, представляющие собой более высокую ступень мыслительной деятельности, если оперировать терминологией в рамках таксономии Блума, выносятся на обсуждение в аудитории. Такой подход с легкостью позволяет реализовать популярную сегодня модель обучения под названием «перевернутый класс», а также как раз способствует тренировке понятийного (словесно-логического) мышления, которое, по замечанию исследований, недостаточно развито сегодня у современных студентов [2. С. 272]. Кроме того, это помогает совершенствовать другие важные языковые (например, говорение) и неязыковые, ключевые в 21 веке гибкие навыки, получившие название «система 4К» (креативность, критическое мышление, коммуникация и кооперация) [4].

Именно такие компоненты, как быстрая обратная связь и встроенные комментарии, придают данным заданиям максимальную интерактивность: благодаря этому даже в условиях дистанционного обучения или индивидуальной работы учащегося не покидает ощущение, что он все равно находится в постоянном диалоге с преподавателем, который в случае необходимости может сориентировать его в правильном направлении [1]. В результате с учетом всех вышеперечисленных черт применение данных технологий позволяет более продуктивно выстроить образовательный процесс, в том числе за счет активной практики персонализированного подхода, когда в центр ставится обучающийся, который сам контролирует основные этапы обучения (например, он может заниматься в своем темпе, несколько раз пересмотреть видео материал, делать паузы при необходимости, сам исправить ошибки и т.п.).

Таким образом, оба данных цифровых инструмента незаменимы для современного преподавателя при составлении максимально эффективных интерактивных видео заданий. Выбор конкретного сервиса определяется исходным видео материалом, уровнем подготовки студенческой аудитории, целями и формой обучения, хотя, на наш взгляд, именно для интерактивного обучения EDPuzzle предлагает более широкие возможности. Тем не менее, оба этих технических решения позволяют действенно отвечать вызовам и современным реалиям образовательных и социальных процессов, таким как тенденция на цифровизацию, клиповое мышление и формирование гибких навыков. Изначально заданный благодаря этим технологиям вектор интерактивности в цепочке «ученик-учитель» может стать трамплином для более сложной цепочки «ученик-ученик-учитель» на последующих этапах.

Библиографический список

1. Иванова Л.Н. Интерактивные формы обучения: учеб. пособие / Л.Н. Иванова. – М., 2007. – 164 с.
2. Старицына О. А. Клиповое мышление VS образование. Кто виноват и что делать? // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2018. Т 7. № 2 (23). С. 270-274.
3. Cherrett T., Wills G., Price J., Maynard S., Dror IE. Making training more cognitively effective: Making videos interactive // British Journal of Educational Technology. 2009. Vol. 40 No 6. p.1124–1134.
4. New Vision for Education: Fostering Social and Emotional Learning through Technology [Electronic resource] // World economic forum: [website]. [2016]. URL: <https://www.weforum.org/reports/new-vision-for-education-fostering-social-and-emotional-learning-through-technology> (дата обращения: 12.09.2020).